
Bee of chief who is angry···
怒首領蜂
大復活
DO-DON-PACHI
DAI-FUKKATSU
Official DVD Guide
© 2008 CAVE CO.,LTD.
Bee of chief who is angry···


DO-DON-PACHI DAI-FUKKATSU
Official DVD Guide
cave

CONTENTS



STORY

"大往生"したなどと誰が決めたのか。

ルナポリスでの大規模な戦闘行為が終結して、
6年後のある日、月の首領蜂隊本部は時空の微細な乱れを感知する。

時空間を移動するジャンプゲートが作動する際に発生する、些細な時空間の乱れ。
だがその、ほんの微細な時空の乱れに隠れる違和感に気付かない大佐ではなかった。

その違和感を辿る事は困難を極めたが、
何者かが過去に大量に沢山の物資を送っていた事を突き止める。

…そのものは膨大なデータの海の中に残っていた、
始めはウィルスのようなわずかなプログラムだったモノ。
時間をかけて自己増殖し、進化した者。

さらにそのプログラムを解析する首領蜂隊。
出自を特定するパーソナルコードは
あろうことかエレメントドール・エクスイのそれであった…。

大佐は不快感を隠せなかった。
歴史を書き換えるなどありえない。
人類を護るために、いや、我が無敵の軍隊を護るために、
完璧を目指す過程で生まれた排泄物によって作られたヒトガタに
そんな小癪なことはさせはしない。
また、密かにこうも思った。
「過去からやりなおす…。その手があったか。」

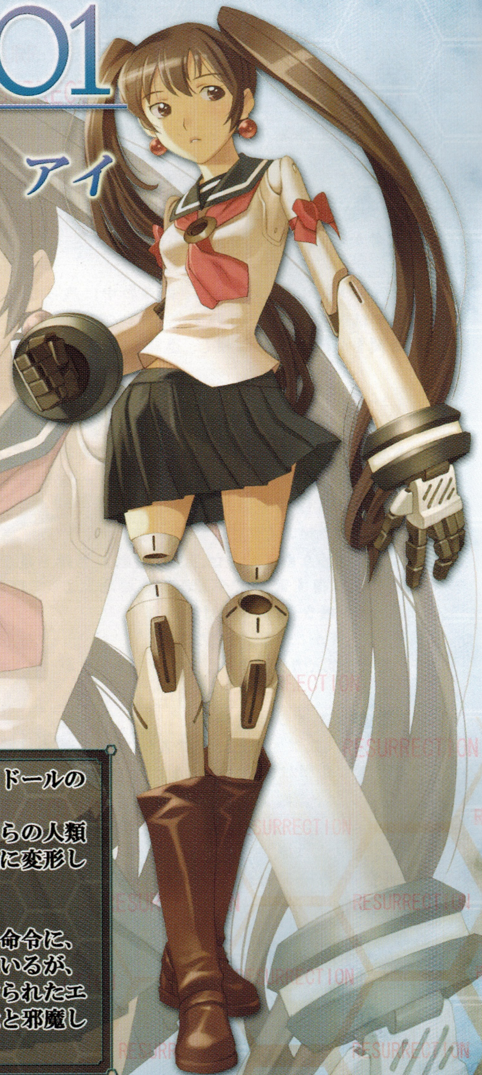
緊急出動する首領蜂隊。
次々とジャンプゲートよりエクスイを追って過去に飛ぶ。
だが敵も追撃は想定していた。
ジャンプゲート内より始まる戦闘。

予想以上に激しい戦闘になり、過去に辿り着けたのは母艦1艦と艦載機が数機。
越えた先の時間は、2008年 5月 日本。

戦火を無くす為に、再び戦火が起きる。
蜂の羽音はいまだ止まりはしない。

CHARACTER

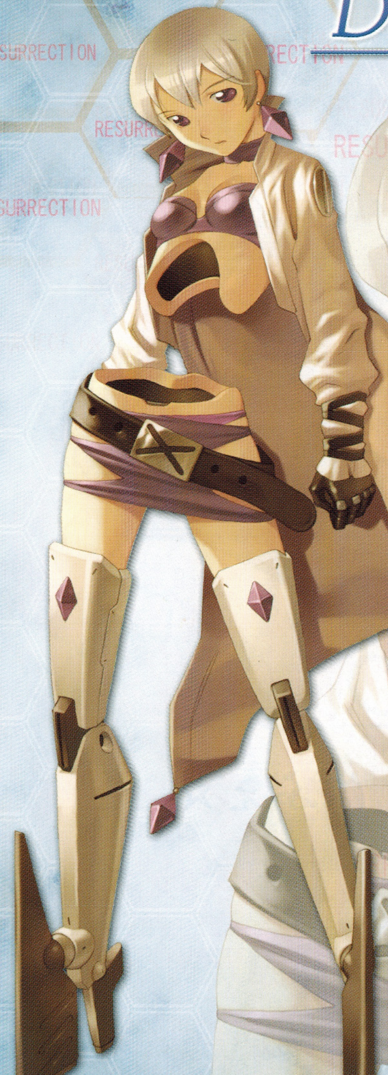
Element Daughter 01
A.I アイ



プロトタイプだったエレメントドールの面影を持つ娘。
ネクスィにより作られ、未来からの人類を阻止する為に、巨大な全翼機に変形し戦う。

追跡者の殲滅というネクスイの命令に、忠実であり続けたいと思ってはいるが、本来は人間を補助するために作られたエレメントドールという存在概念と邪魔しあい、違和感を感じている。

Element Daughter 02
Next ネクスィ Exy



事件の張本人である。

未来の争いの元を断つために過去にもどり、切欠を無くそうと試みる。
かつてエレメントドール・エクスイと呼ばれた姿を模しているが、独立した存在として「エレメントドーター」を名乗る。
水上戦闘艇に変形し、追跡者である首領蜂隊を襲う。
使命の為に追跡者は許さない厳しい態度をとるが、仲間や自然には優しい。



Element Daughter 03
PERFECT ぱふぇ☆

常にテンションはＭＡＸで明るい元気な女の子。大往生大戦時後期に完成していたものの実戦投入されなかった、最高級エレメントドールの面影をもつ。
あまりに精密で微妙なバランスで構成されていたため、再構成の時点で問題が生じ、人語表現能力と行動とに常軌を逸した行動をするものになってしまった。

潜在的な力は５人のうち最も高い。



Element Daughter 04
Ray'n レイン

レイニャンと呼ばれ、感情を持ったエレメントドールの面影を持つ。
かつては人類を護る使命を帯びていた彼女だが今回の事件で護るべきはネクスィと仲間であり、追跡者である未来人類は憎しみの対象にある。
光学兵器を扱うのが得意である能力は変わらないようだ。
戦闘時はロケットにドッキングして戦う。

Element Daughter 05

Shooty シューティ



もっとも基本的で純粋なエレメントドールであった、ショーティアの面影を持つ。エレメントドーターとして生まれ変わった後も、主人の為に何事にも真剣に取り組むという純粋さは変わらない。
　今の主人はネクスィ。任務は未来からの追跡者の殲滅及び、その後ジャンプゲートから未来へ帰還すること。
かつては主人であった追跡者への態度も、丁寧だが容赦は無い。

『大佐』

Godwin Longhener ゴットヴィーン・ロンゲーナー



戦争運営組織の実働部隊「首領蜂」の総司令官。
階級は大佐であるが事実上、部隊の全権限を保有している。
尚、旧作のシュバルリッツ-ロンゲーナ大佐とは全くの別人である。
(時系列的に現在は怒首領蜂から千年以上経過している為)
故ロンゲーナ大佐の意思を引き継ぐ同胞達と共に地球保全計画を遂行する一方、ある極秘計画の為にエレメントドール「エクスィ」を利用し歴史改竄を企てる。

▶▶SYSTEM

▼基本操作

<typeA・typeBの2タイプからボタン配置を選択>



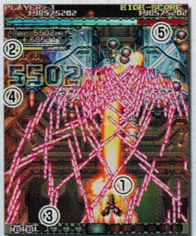


- ▶レバー　自機の移動
- ▶Aボタン　連打でショットを発射
押し続けるとレーザーを発射
- ▶Bボタン　ショットスタイルにより効果が異なる
  - ■ボムスタイル／ストロングスタイル
— ボムの発射
  - ■パワースタイル
— ショットパワーの切り替え
- ▶Cボタン　ショットのフルオート連射
- ▶Dボタン　ハイパーカウンターモードを発動

ショット	通常攻撃1。Aボタンを連打することでセミオート発射。 Cボタンを押し続けることでフルオート連射する。 Cボタンを短く押すと1発づつ発射することができる。
レーザー	通常攻撃2。Aボタンを押し続けることで自機の正面に強力なレーザーを発射する。 同時に、自機の周囲を覆うようにオーラが展開される。オーラはレーザーと同等の攻撃力を持ち、レーザーとオーラを同時にあてると2倍のダメージになる。 Cボタンを押しながらAボタンを押すと、素早くレーザーを発射することができる。
ボム 【ボムスタイル】 【ストロングスタイル】	使用制限付拡張攻撃。ボムストックがある時のみ使用できる。 ボムを発射した瞬間、画面上の敵弾が全て消え、自機バリアを展開し無敵になる。 （詳細→P13） ボムアイテムを取得するとボムストックが1つ増える。ボムアイテムを取得してボムストックがMAXになると、MAXIMUM状態になる。（詳細→P15）
ショットパワー切り替え 【パワースタイル】	低火力＆高スピードの「NORMAL」と高火力＆低スピードの「BOOST」、 2種類のショットパワーを任意で切り替えることができる。（詳細→P12、P13）
ハイパーカウンター	ハイパーゲージがMAXのとき、Dボタンで発動する。（詳細→P13） ハイパーゲージは敵の破壊やレーザーによる撃ちこみ等で増加する。
オートボム	特定の条件下で自機が被弾した際は、自動でボムが発射されミスを防いでくれる。 発動条件はスタイルにより異なる。（詳細→P12）
ミス	被弾時にオートボムが発射されなかった場合、ミスとなる。 ボムストックが満タンになり、ボム・ストロングスタイルはボムストック最大数が増加する。 （詳細→P12）ミス後、復帰時の無敵時間は256フレーム。

▼画面説明

① 自キャラクター
② 残機表示
③ ボムストック
※パワースタイルはショットパワーを表示
④ 現在のHIT数
⑤ ボスの体力ゲージ





⑥ コンボゲージ
⑦ ハイパーゲージ
⑧ 累計コンボ点
⑨ ステージ内最大HIT数

▼プレイヤー

【TYPE-A】
Do-NX-SF-25B Struggle Fighter "Deltasword"

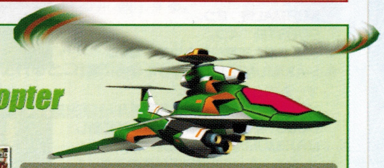


移動スピード　：☆☆☆
ショット幅　：☆
コンボゲージ増加量　：高

ショット幅の狭さを移動スピードの速さでカバーする、前方集中型の機体。オプションが前方に配置されているため横方向からの攻撃には弱いが、正面方向遠距離への攻撃力・およびハイパーカウンター時の弾消し性能は3機体中最も高い。




【TYPE-B】
Do-NX-AH-16B Assault Helicopter "Biaxe"





移動スピード　：☆☆
ショット幅　：☆☆（可変）
コンボゲージ増加量　：中

移動速度・ショット範囲ともに安定した性能を持つ機体。レバー入力で左右に振ることができるショットは少々クセがあるものの、使いこなせれば多様な局面に対応できる。レーザーの攻撃力が3機体中最も高いことも大きな長所であり、万能の機体といえる。

【TYPE-C】
Do-NX-FB-72D Fighting Bomber "Spearhead"



移動スピード　：☆
ショット幅　：☆☆☆
コンボゲージ増加量　：低

全機体中最も広い攻撃範囲が魅力の機体。移動スピードの遅さもそこまで気になるレベルではなく、むしろ細かい弾避け時には重宝する。ただし他の機体と比べてコンボが繋ぎにくく、またパワースタイルのショット切り替え速度が遅いといった欠点も存在する。

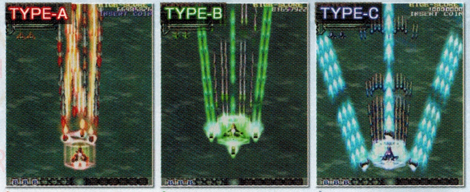



▼ショットスタイル

ゲームスタート時、自機のタイプとは別にショットスタイルを選択する。

ボムスタイル

- ■ Bボタンで強ボムを発射する。
- ■ オプションの数は**3つ**。
- ■ ボムの初期最大ストック数は3。
  最大ストック数は、残機が減るごとに1発づつ増加していく(最大は6)。
- ■ 被弾した際にボムのストックがあればオートボムが発動し、ミスしたことにならない(ボムを1発消費する)。オートボムは必ず**弱ボム**が発動する。

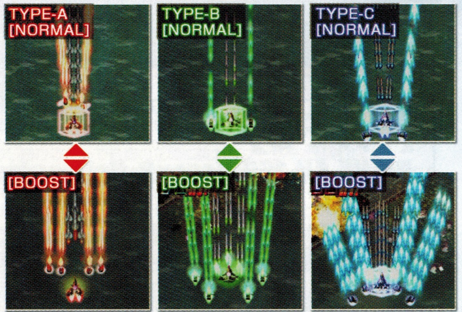


移動スピード	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
ショット時	46(52)	40(46)	36(42)
レーザー時	24(30)	24(30)	24(30)

※数値が高いほど高速。(　)内はハイパーカウンター時のスピード

パワースタイル

- ■ 低火力&高スピードの「NORMAL」と高火力&低スピードの「BOOST」をBボタンで切り替えることができる。
- ■ オプションの数は
  NORMAL時：**2つ**、
  BOOST時：**4つ**。
- ■ 任意でボムを撃つことはできない。
- ■ MAXIMUM状態で被弾した場合に限りオートボムが発動する。
  NORMAL時に被弾すると弱ボム、BOOST時に被弾すると強ボムが発動しMAXIMUMは解除される。
- ■ ハイパーゲージの増加量が他のスタイルよりも多い。
- ■ レーザー時のオーラ判定が他のスタイルよりも狭い。



移動スピード		TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
[NORMAL]	ショット時	64(70)	58(64)	50(56)
[NORMAL]	レーザー時	38(44)	38(44)	34(40)
[BOOST]	ショット時	42(48)	35(41)	30(36)
[BOOST]	レーザー時	22(28)	22(28)	22(28)

※数値が高いほど高速。(　)内はハイパーカウンター時のスピード

ストロングスタイル

- ■ Bボタンで強ボムを発射する。
- ■ オプションの数は**6つ**。
- ■ ボムに関する性能(オートボム、ボム所持数含む)はボムスタイルと同じ。

【ストロングスタイル解禁コマンド】
クレジット投入後、タイトル画面で2P側のABDを押しながら1P側で以下のコマンドを入力する。
【BCBAD↓↑AADDCCBB←←A→←←←】
※入力に成功すると「どどんぱち」というボイスがなる。
一度成功したら再入力の必要はない。



移動スピード	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
ショット時	46(52)	40(46)	36(42)
レーザー時	24(30)	24(30)	24(30)

※数値が高いほど高速。(　)内はハイパーカウンター時のスピード

▼カウンターレーザー

敵が撃ってくるレーザーは、自機のレーザーで防ぐことができる。
敵のレーザーには2種類ある。



【弱レーザー】
全ての自機レーザーで防ぐことができる。



【強レーザー】
以下の自機レーザーで防ぐことができる。
それ以外のレーザーでは押し負けてしまう。
- ・パワースタイル「BOOST」時のレーザー
- ・ストロングスタイルのレーザー
- ・ショットスタイルを問わず、ハイパーカウンター時のレーザー

▼ボム

自機のボムには2種類あり、それぞれ効果が異なる。

【強ボム】
無敵時間：ボム効果時間150フレーム+ボム終了後の無敵時間64フレーム＝計**214フレーム**

【弱ボム】
無敵時間：ボム効果時間40フレーム+ボム終了後の無敵時間30フレーム＝計**70フレーム**

▼ハイパーカウンター

ハイパーカウンターゲージがMAXのときにDボタンで発動する。

ハイパーカウンターの特徴

- ■ 発動時は120フレーム間無敵になる。
- ■ 自機の攻撃力がショット・レーザー共に大幅に上昇する。
- ■ ショットで敵弾を破壊することができるようになる。
- ■ ショットを敵弾にあてるとHIT数が上昇する(破壊しなくてもよい)。
- ■ パワースタイルの「BOOST」だけは特殊で、敵弾破壊時にハイパーゲージが増加する。
  その代わりボス・中ボスの撃つ敵弾以外は、ショットをあててもHIT数が上昇しない。
- ■ レーザーの撃ち込みによるHIT数上昇が早くなる。レーザー干渉時は特に早く上昇する。
- ■ 発動時は残り時間を表すメーターが自機の周囲に表示され、反時計回りで減少していく。
  メーターがなくなると終了する。被弾時・ボム使用時は強制的に終了する。
- ■ 終了時はショットスタイルに応じて一定時間無敵になる。
  【ボム&ストロングスタイル】120フレーム、【パワースタイル】60フレーム。
- ■ コンボゲージの総量がUPする。コンボゲージが切れるとコンボは必ず切れる。
- ■ 敵の弾速が上昇し、一部の敵の攻撃が激しくなる。
- ■ 1周目の裏ルート経由時に限り、ボス戦・中ボス戦の攻撃周期が1.5倍にUPする。
- ■ 一定量の敵弾を消すと、ジクウコウが発生する。



ハイパーショットには各機体・各ショットスタイルに応じた射程距離が存在する。

【緑ショット】
敵弾を貫通する。この判定で敵弾を破壊すると星アイテム※が出現する。
一定距離(機体により異なる)まで飛ぶと、**赤ショットに変化する。**
※発射から3フレーム以内…星アイテム(大)　：　4フレーム以降…星アイテム(小)

【赤ショット】
敵弾にダメージを与えた後、**消滅する。**
この判定で破壊された敵弾からは星アイテムが出現しない。

ハイパーランク

ハイパーカウンター(以下ハイパー)1回の発動につき、ハイパーランクが1上昇する。
ランクは5がMAXだが、内部的な数値としては6までカウントされている。
※現在のハイパーランクはハイパー発動時に表示される数字か、自機の周囲のメモリ数で確認できる。
6の時はハイパー発動時に数字が表示されない。5も6も下記のランク影響は同じ。

ランクが上昇するほど、以下の影響が大きくなる。
- ■ 敵弾の耐久力が上昇する。
- ■ ジクウコウの発生頻度が上昇する。
- ■ 敵弾の速度が上昇する(ハイパー中のみ)。
- ■ 撃ち返し弾の発生率が上昇する(2周目のみ)。
- ■ パワースタイルのBOOSTのみ、緑ショットの射程距離が短くなる。

ハイパーランクは下げることもできる。減少の条件は1周目と2周目で異なる。

<1周目>
- ■ ステージクリア時：ランクが1にリセット。
- ■ ミス時：ランク－1。

<2周目>
- ■ ステージクリア時(表2周)：前ステージのランク÷2 (小数点切り上げ)。
- ■ ステージクリア時(裏2周)：前ステージのランク－1。
- ■ ボム使用時[ボム・ストロングスタイル限定]：ランク－1。※オートボムでは減少しない。
- ■ オートボム発動時[パワースタイル限定]：ランク－1。※弱ボム・強ボムは問わない。
- ■ ミス時：ランク－1。

▼GPS（ゲットポイントシステム）

▸コンボの基本的な仕組み

敵の破壊時は**破壊した敵の得点+現在の累計コンボ点がスコアに加算**され、
さらに**破壊した敵の得点が現在の累計コンボ点に蓄積される。**
※コンボ点の計算(蓄積およびスコアへの加点)が行われない敵もいる。(ボス・中ボス・ジクウコウなど)

■ コンボの継続は**コンボゲージ**によって管理されている。
■ コンボゲージは時間の経過によって**常に減少している**が、特定条件で増加する。
コンボゲージをゼロにしないよう維持し続けることが、コンボを繋ぐということと同義になる。
■ ボム使用時・被弾時はコンボが切れる。
■ コンボが切れると、HIT数およびコンボ累計得点がリセットされる。

▸コンボゲージの上昇・維持

■ 以下のとき、**コンボゲージが上昇する。**
① 敵の破壊時。ゲージ増加量は、ショット破壊＞レーザー破壊。
※コンボ点の計算が行われない敵は、破壊してもコンボゲージが増加しない。
② ハイパーカウンター発動時。
③ ハイパーカウンター中の敵弾破壊時および、出現させた空中星アイテム取得時。
④ ハイパーカウンターレーザーを敵にあてる（あて続ける）。
⑤ 蜂アイテム取得時。
■ ノーハイパー時にレーザーを敵にあてる（あて続ける）場合、
コンボゲージは**非常に少ない状態ながら維持される。**
■ コンボゲージの上限値は定められており、**一定量以上稼いでも切り捨てられる。**
■ 道中とボス戦の間はコンボゲージが減少しない。※ボムを使ってもコンボが切れない。ミス時は切れる。

▸コンボゲージゼロの挙動

状況によって、**コンボ即切れ**か**条件付き維持**になる。

<道中>
■ ハイパーカウンター発動中：コンボ即切れ。
■ ノーハイパー・かつハイパーゲージMAX時：コンボ即切れ。
■ ノーハイパー・かつハイパーゲージがMAXになっていない時：条件付き維持。
HIT数・ハイパーゲージ・累計コンボ点が毎フレーム減少し、どれかひとつでもゼロになるとコンボが切れる。HIT数の減少値は現在のHIT数に応じて大きくなり、最大で5づつ減少する。
累計コンボ点は（現在の累計コンボ点 ÷（減少後のHIT数+1））づつ減少する。

<ボス戦>
条件付き維持。HIT数と累計コンボ点が減少し、**どちらかがゼロになるとコンボが切れる。**

▸スコア倍率

ノーハイパーかつハイパーゲージがMAXの時に限り、**HIT数に応じたスコア倍率ボーナス**を受けられる。この状態で敵を破壊すると、**スコア倍率値の回数分 敵を破壊したことになる。**

ハイパーカウンター発動時
×1

ノーハイパー時（非ハイパーカウンター時）

ハイパーゲージがＭＡＸになっていない時
×1

ハイパーゲージがＭＡＸの時
現在のＨＩＴ数に応じて倍率がかかる。

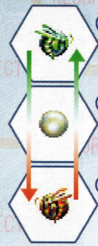
0 ～ 499 HIT	×1
500 ～ 999 HIT	×2
1000 ～ 2999 HIT	×3
3000 ～ 4999 HIT	×4
5000 ～ 6999 HIT	×5
7000 ～ 9999 HIT	×6
10000 ～ ∞ HIT	×7

計算例：
<条件>
・ノーハイパーかつハイパーゲージMAX
・累計コンボ点　+100000点
・HIT数　3500HIT
この状態で100点の敵を一体破壊したとする。

3500HITのスコア倍率は4倍なので（左表参照）
同じ敵を4回破壊したことになり、
その際の内部的なコンボ計算は
100100+100200+100300+100400　となる。
結果、スコアには合計値の401000点が加算される。
また、累計コンボ点には100×4が蓄積し、
+100400点となる。

▼アイテム

▸蜂アイテム



（緑）
100pts.
＋ハイパーゲージ増加

（白）
ボーナスpts.
＋ハイパーゲージ増加

（黄）
ボーナスpts.

出現時は必ず緑。一定周期で
緑→白→黄→白→緑…と変化する

各ステージに 【通常ルート：7個】 【迂回ルート：9個】隠れた状態で配置されている。隠れている箇所に自機レーザーの先端を当てることによって初めて実体化し、取得することが可能となる。

【ボーナスpts.計算式】
（1個目）
黄色蜂ステージ素点×(黄色取得回数＋1)
（2個目以降）
黄色蜂ステージ素点×((ステージ内蜂取得個数-1)×2)×(黄色取得回数＋1)

【蜂パーフェクト】
ステージ内の蜂をノーミスで全て取得すると、
以下のボーナスが発生する。
・最後に取得した蜂の得点が2倍になる。
・次の面の黄色蜂ステージ素点が2倍になる。

▸得点アイテム



（空中）
取得すると得点・累計コンボ点が加算される。
・得点：(累計コンボ点÷10)pts. [(小)(大)共通]
・累計コンボ点加算値：(小)5pts. (大)10pts.
※ハイパーカウンター中に出現させたものには、コンボゲージを少量回復させる効果もある。



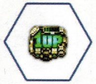
（地上）
取得すると得点が加算される。
・得点：（小）200pts.（大）500pts.

▸ボムアイテム



ボムのストックが1増える。
取得点：3000or300000点
(ボムの使用状況により変化)。

▸1UPアイテム



自機のストックが1増える。

ボムストックが満タンの時にボムアイテムを取得、もしくは取得して満タンにすると
MAXIMUM状態になり、ボーナスとして走行点(画面の移動によって入る点)が入るようになる。
ただしボス戦では入らない。

▾マキシマムボーナスの構成▾

①ボーナス得点
一律2222点

②ボーナス倍率
■ マキシマムボーナス発動前
・ボム満タン状態でボムアイテムを取得
→2倍
・ボムアイテムを取得して満タンになる
→(前回の倍率－1)倍　※最低倍率は1倍
■ マキシマムボーナス発動後
・ボムを重ね取りすることで倍率＋1

③マキシマムレベル
ステージクリアする毎に1づつレベルアップし、レベルに応じて下記の間隔でボーナス得点が加点される。
・マキシマムLv.1：3フレームに1回
・マキシマムLv.2：2フレームに1回
・マキシマムLv.3：毎フレーム
※ ミスをしてしまうとボーナス倍率は1倍に、
マキシマムレベルもLv.1に戻る。

▼2周目

特定の条件を満たして1周目の5面をクリアすると、難易度の上がった2周目に突入する。
2周目には通常の「表2周」と、さらに難易度の高い「裏2周」がある。

<表2周突入条件>
1コイン1人プレイで、かつ
下記の条件の「いずれか」を満たす。
・使用ボム数が2回以内（オートボム含む）
・蜂アイテムの取得個数が35個以上

<裏2周突入条件>
1コイン1人プレイで、かつ
下記の条件を「すべて」満たす。
・使用ボム数が2回以内（オートボム含む）
・1ミス以内
・蜂アイテムの取得個数が45個(全回収)。
※実質的に、全ステージの裏ルート経由必須。

▶▶STAGE

-2008年5月　日本-
ジャンプアウトした首領蜂隊はこの時点で過去に時間移動したことを知る。

母艦は当初、ジャンプゲートに残されたデータ、到着誤差を考慮して月軌道上にジャンプアウトするように設定されていた。(いきなり惑星や恒星の中に出現して即死しない為)
時間軸、空間座標ぴったりにジャンプアウトしたのは全くの偶然である。

エクスィの全部隊がジャンプゲートに入ったのは数日のうちのことだったがジャンプアウトした時には数百年の誤差を生じ、一部は未だ到着していない。エクスィ自体は1994年6月に到着し帰還用ジャンプゲート(stage-5)を建造していた。

この時点で討伐作戦は以下のように変更された。
・失った戦力を補填する為、敵戦力を奪取する。不可能である場合は現地政府軍(日本の自衛隊)へ協力を要請する。
・現有戦力では敵部隊の殲滅は不可能と判断。よって重点攻撃対象をコンバットシステムの要であるエレメントドーターシリーズに変更。
※エレメントドーターからの制御信号が停止すると、指揮下にある兵器群は拠点への帰還、又は自爆することを利用する。
・未来へ帰還する為、ジャンプゲート(stage-5)を無傷で制圧する。

STAGE 1　西暦2008年 東京
2008 IN CRISTIAN ERA TOKYO

日本のとある湾岸コンビナート地帯。
エクスィはこの日、この場所に首領蜂隊がジャンプアウトすることを予測しており、一帯を制圧、迎撃準備を済ませていた。
このエクスィの行為で日本全土に戒厳令が発令される。

ワタリリ

砲塔　100 pts.
本体　200 pts.

ギガク

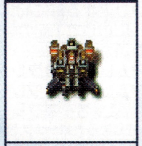
砲塔　150 pts.
本体　280 pts.

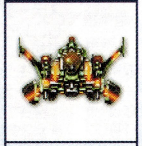
ソガク

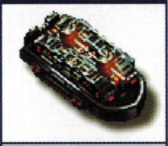
砲塔　220 pts.
本体　340 pts.

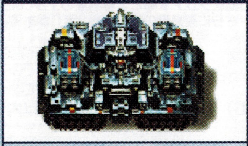
フラフィ

240 pts.

ドッグウッド

砲塔　180 pts.
本体　180 pts.

ェアロウ

3,680 pts.

ロータスルート

砲塔　360 pts.
本体　52,300 pts.

キガク

砲塔　107,500 pts.
本体　158,500 pts.





蜂アイテム(表・裏共通)
蜂アイテム(裏ルートのみ)

TIPS 01　オーラの秘密

<オーラ撃ち>
レーザー使用時、自機の周囲に展開されるオーラとレーザーを同時に敵にあてることをオーラ撃ちと呼ぶ。
オーラはレーザーと同等のダメージ量を持つので、オーラ撃ちすると敵に2倍のダメージを与えることができる。

<ハイパーゲージ増加>
オーラを敵にあてるとハイパーゲージを素早くためることができる。複数の敵に同時にあてることができれば、ゲージ上昇量が重複するので、より早くためることが可能となる。

TIPS 02　表ルート(通常ルート)と裏ルート(迂回ルート)

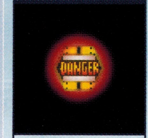
一定条件を満たすと、旧怒首領蜂のボスが中ボスとして出現する**裏ルートへ突入する**。裏ルートは通常ルートよりも難易度が高くなっているが、**蜂アイテムが2個多く配置されている**。

一度裏ルートに突入すると、次のステージも裏ルート進行になる。

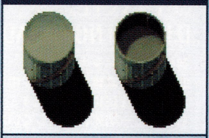
<ステージ1の裏ルート突入条件>
以下を両方満たすと、裏ルートへ突入する。
① 分岐点までに、自機ショット及び自機レーザーでタンク(大)を3個破壊する。キガクやジクウコウに破壊されたものはカウントされないので注意。
② 3個目を破壊した時点でノーミスかつハイパーゲージが満タンになっている。

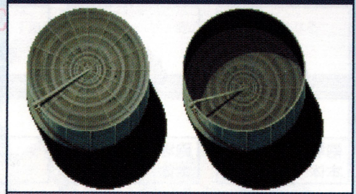
<ステージ3〜5からの裏ルート突入条件>
表ルート進行時に蜂パーフェクトを2ステージ連続で達成すると、次のステージから裏ルートに突入する。

<裏ルート離脱条件>
以下を両方満たすと、次のステージから裏ルートが解除される。
① 裏ルート専用中ボス戦で
・「ミスをする」　・「ボムを使う」・「逃がしてしまう」
・「裏ルート専用中ボス戦前にコンティニューをする」
のいずれかに該当する。
② 蜂パーフェクトを逃す。

ジクウコウ


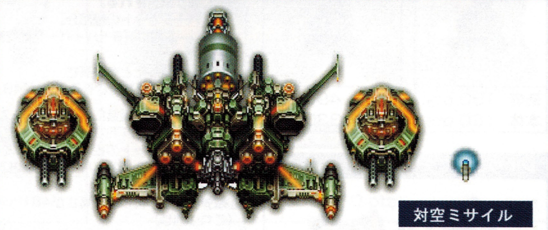
30 pts.※

タンク(小)/タンク・空(小)

520 pts.

タンク(大)　/　タンク・空(大)

3,400 pts.

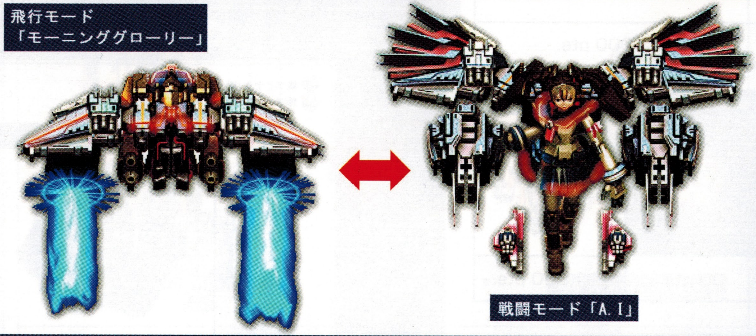
【中ボス(表ルート)】チューリップ

500,000 pts.

【中ボス(裏ルート)】スザク08

対空ミサイル

2,000,000 pts.

【ボス】エレメント・ドーター　アイ
A.I

飛行モード
「モーニンググローリー」

戦闘モード「A.I」

1,000,000 pts.

※ジクウコウ・中ボス・ボスはコンボ点の計算が行われない。

STAGE 2 － 運命のワカレミチ
DIVIDING ROAD OF FATE

郊外のベッドタウン。
既に住民は避難しているが電車はまだ動いている。
双方が、住民に被害を出すことが重大な結果を残すことを理解している故、この戦闘でも住民に一切死者を出していない。(stage-1でも)

だが、高エネルギー兵器の多用と度重なる空間転移により地球の時間軸は大きく歪曲してしまう。(が、事実上これが正常な時間軸)

ギガク


砲塔 150 pts.
本体 280 pts.

ソガク


砲塔 220 pts.
本体 340 pts.

フラフィ


240 pts.

ハリハック

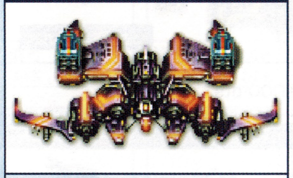

2,800 pts.

シュガク

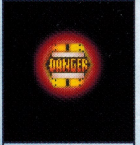

砲塔 180 pts.
本体 180 pts.

リリ

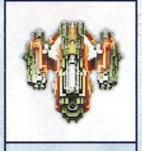

砲塔 490 pts.
本体 1,330 pts.

レイウン


353,200 pts.

ジクウコウ


30 pts.※

エイコーン


1,000 pts.※

TIPS 03　2周目の撃ち返し弾

2周目でハイパーを使用し敵弾を破壊した際、原則的に下記の①～③を全て満たすと自機に向かって1発撃ち返し弾が発射される。
①ハイパーショットの緑部分。
②1フレーム内に「8－ハイパー発動回数」個の敵弾を破壊。
③敵弾を破壊したときの高さ
(=撃ち返し弾が発射される高さ)が48ドット以上。

例外として、表2周目におけるパワースタイルの「BOOST」時は以下のルールとなっている。
①ハイパーショットの距離(緑or赤)は問わない。
②1フレーム内に「4－(ハイパー発動回数÷2)」個の敵弾を破壊。
③敵弾を破壊したときの高さが48ドット以上。
(これは同じ)
※この例外ルールでは、表2周の方が裏2周よりも撃ち返し弾が発生しやすくなっている。



セイガク


砲塔 4,800 pts.
本体 11,500 pts.

TIPS 04　レーザー干渉時のHIT数上昇

自機レーザーと敵レーザーの干渉HITは、自機レーザー側と敵レーザー側でそれぞれ個別にHITを上げる仕組みになっている。また、通常時とハイパー時でHIT上昇間隔と上昇値がそれぞれ異なる。

■通常時

≪自機レーザー側(※)≫
・ボムスタイル、パワースタイル【NORMAL】、
　ストロングスタイル　→36フレーム毎に1HIT上昇
・パワースタイル【BOOST】→30フレーム毎に1HIT上昇

≪敵レーザー側≫
【道　中】→28フレーム毎に1HIT上昇
【ボス戦】→HIT上昇なし

■ハイパー時

≪自機レーザー側(※)≫
6フレーム毎に1HIT上昇

≪敵レーザー側≫
【道　中】→ 1フレーム毎に11HIT上昇
【ボス戦】→10フレーム毎に11HIT上昇

※敵レーザーとの干渉による自機レーザー側のヒット上昇については、オーラ部分は対象外となっている。よって、自機レーザーと敵レーザーを干渉させたとき、オーラ部分のみで干渉した場合は敵レーザー側のHIT上昇のみとなるため、通常時のボス戦のような状況下においてはHIT上昇が全く発生しないことになる。

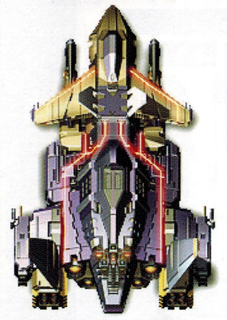
【中ボス(表ルート)】パイン


600,000 pts.

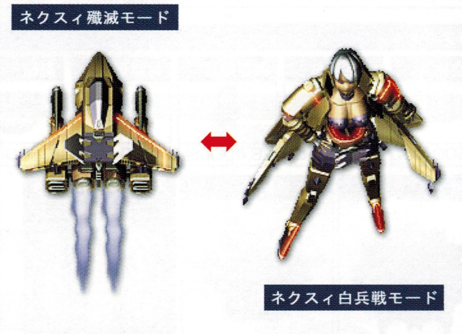
【中ボス(裏ルート)】センコウ


2,000,000 pts.

【ボス】エレメント・ドーター　ネクスィ　Next Exy

第一形態


200,000 pts.

第二形態


2,000,000 pts.

※ジクウコウ・エイコーン・中ボス・ボスはコンボ点の計算が行われない。

STAGE 3 輝く未来へ夜空に瞬く沢山の光
A LOT OF LIGHT THAT IS BLINKING IN THE NIGHT SKY IN THE SHINING FUTURE.

「戦略空母アガメムノン」—
首領蜂隊に所属していた大型母艦で小型の艦載用ジャンプゲートを搭載している。首領蜂隊にわずかに遅れてジャンプアウトし、直後に交戦状態に陥る。
エクスィはこの他「ダイダリオン(DaidalionVCS-24)」「ニーレウス(Nireus VCS-28)」の2隻の戦略空母を奪取しており、エクスィと同時期にジャンプアウトしたダイダリオンは解体され帰還用ジャンプゲート(stage-5)に転用された。
ニーレウスは未だジャンプアウトを確認されていない。

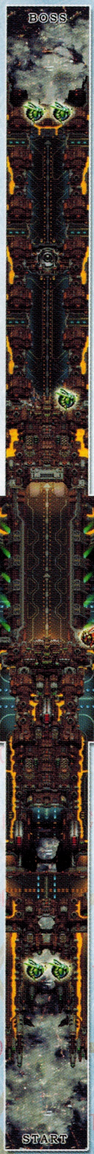
ギガク

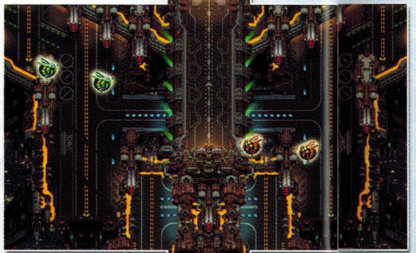
砲塔 150 pts.※

ソガク

砲塔 220 pts.
本体 340 pts.

※3面のギガクは砲塔のみコンボ点計算される





フラフィ

240 pts.

テントウ

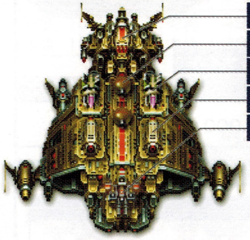
470 pts.

エデブルストーカー

4,300 pts.

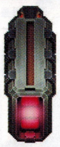
ショウウン

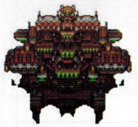
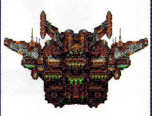
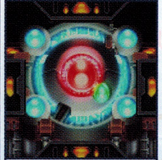
132,000 pts.

駆逐艦 マリーゴールド


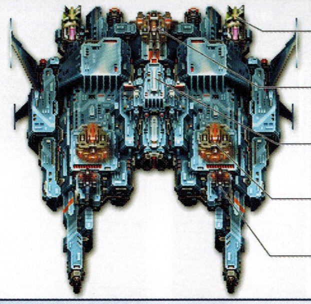
本体	250,000 pts.
主砲	560 pts.
レーザー砲台	10,000 pts.
副砲	840 pts.
対空砲	5,000 pts.

空母アガメムノン

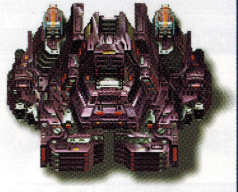
対空砲A	対空砲B	対空砲C	対空砲D	副砲	主砲
					
3,500 pts.	11,200pts.	26,400pts.	740 pts.	6,800 pts.	45,000pts.

艦橋	航空管制塔	メインジェネレータ
		
50,000 pts.	35,000 pts.	40,000 pts.◆

◆破壊すると1UPアイテムが出現。
ただしボムの効果時間中に
破壊してしまうと出現しない。

巡洋艦 ハイドレインジェ


レーザー砲台	1,000 pts.
主砲	5,000 pts.
本体	350,000 pts.
副砲	980 pts.
対空砲	650 pts.

【中ボス(表ルート)】クウラ2008年モデル

700,000 pts.

アスター

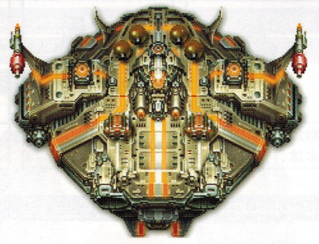
7,900 pts.

ジクウコウ


30 pts.※

エイコーン

1,000 pts.※

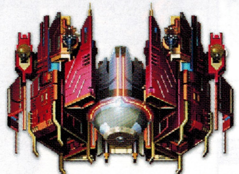
【中ボス(裏ルート)】カコウ

2,000,000 pts.

蜂アイテム(表・裏共通)
蜂アイテム(裏ルートのみ)
※ジクウコウ・エイコーン・3面のギガク土台・中ボス・ボスはコンボ点の計算が行われない。

【ボス】エレメント・ドーター ぱふぇ☆
PARFECT

第一形態
すてきなぱふぇ☆

300,000 pts.

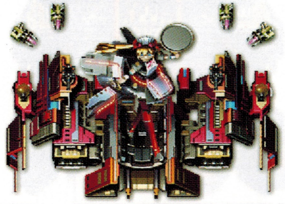
第二形態


お手伝いさん舞う

お手伝いさん飛ぶ

さんふらわー

おぼんカッター
すてきなぱふぇ☆と無敵シールド
400,000 pts.

第三形態
ぱふぇ☆おんざすてーじ

3,000,000 pts.

STAGE 4 翳(かげ)り行く世界
THE WORLD WHERE IT DARKENS AND IT GOES.

山中のダム湖の地下に建造したエクスィの部隊の拠点。一般道が無く、ほとんど無人地帯だった為、ここが選ばれたらしい。
ダム湖の水は機材の稼動に必要なエネルギー(三重水素)の製造に使われる。広大な地下空間は2隻の戦略空母の格納スペースになる予定だった。最後の垂直坑道は帰還用ジャンプゲート(stage-5)までつながっている。

ギガク



砲塔 150 pts.
本体 280 pts.

ソガク



砲塔 220 pts.
本体 340 pts.

フラフィ



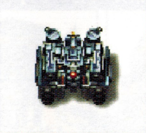
240 pts.

リリ



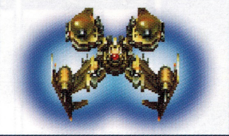
砲塔 490 pts.
本体 1,330 pts.

ヒガク



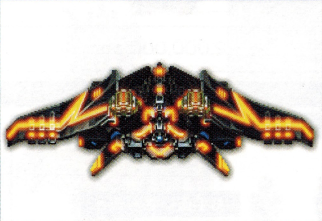
1,900 pts.

クロッバー



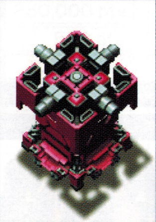
7,800 pts.

ビーナスズフライトラップ



446,400 pts.

ピンク



356,200 pts.

【中ボス(表ルート)】アイフェイク



800,000 pts.



TIPS 05 表2周と裏2周の違い

相違点	表2周	裏2周
フラフィの攻撃	1way	3way
ジクウコウの耐久力	通常	高い
ギガク＆ソガクの弾発射間隔	通常	短い
通過ルート	通常(表)	迂回(裏)
敵レーザーから発生する撃ち返し弾	通常	多い
オーラ撃ちでのハイパーゲージ増加量	通常	少ない
パワースタイル「BOOST」時のハイパーショット弾消しによるハイパーゲージ増加量	通常	少ない
パワースタイル「BOOST」時のハイパーショット弾消しによる撃ち返し弾発生頻度	高い	通常
ステージクリア時ハイパーランク減算	÷2	−1

ワタリリ



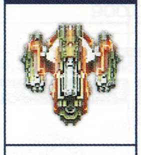
砲塔 100 pts.
本体 200 pts.

ジクウコウ



30 pts.※

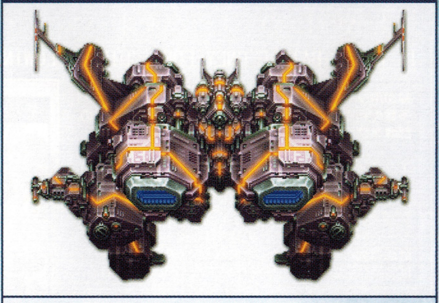
エイコーン



1,000 pts.※

※ジクウコウ・エイコーン・中ボス・ボスはコンボ点の計算が行われない。

【中ボス(裏ルート)】ライコウ

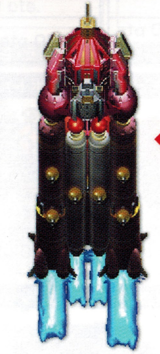


2,000,000 pts.

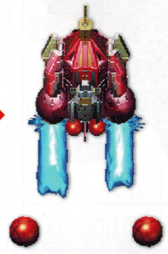
【ボス】エレメント・ドーター　レイン Ray' n

第一形態

ストロベリ・ロケット



ストロベリ

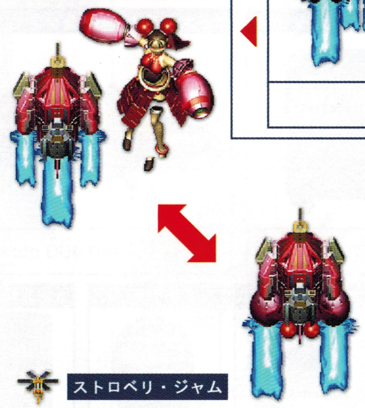


レイン・ドロップ

400,000 pts.

第二形態

レイン「モード：シュート」



ストロベリ・ジャム

500,000 pts.

第三形態

レイン「モード：アタック」



4,000,000 pts.

STAGE 5 「あの未来へ続く為」だけ、の戦いだった

IT WAS A BATTLE ONLY FOR "DID FOLLOWING THAT FURURE".

帰還用ジャンプゲートの制御施設。
多数の到着ゲートも備え、未来から送り込んだ未着の部隊を誘導する。

エクスィの計画が完璧なものならこの施設は必要ないのだが、不確定要素が多過ぎ、失敗する可能性があった。その際は一度全部隊をジャンプさせた後、当施設を爆破、過去の世界にとっての「未知のテクノロジー」の痕跡を一切残さず別の時間軸へ去り、改めて計画再開の機会を窺うことになる。(そうなった場合は戦略空母の1隻が再びジャンプゲートに転用される)

ギガク

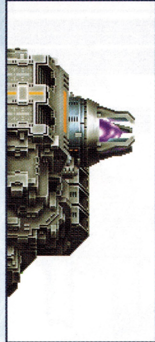
砲塔 150 pts.
本体 280 pts.

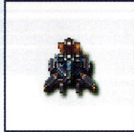
ソガク

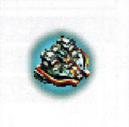
砲塔 220 pts.
本体 340 pts.

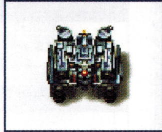
フラフィ

240 pts.

ガトリングレーザー

50,000 pts.

シュガク

砲塔 840 pts.
本体 320 pts.

テントウ

470 pts.

ヒガク

1,900 pts.

ェアロウ

3,680 pts.

ガンデッキ

18,390 pts.

ブルーボトル

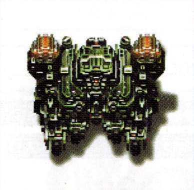
10,800 pts.

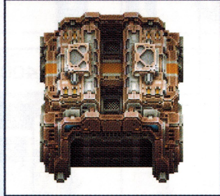
ティガリリ・シード

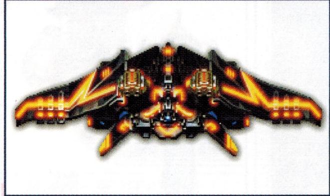
破壊不可

ティガリリ・アイビー

破壊不可

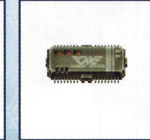
ニペンシーズ

砲塔 34,600 pts.
本体 21,200 pts.

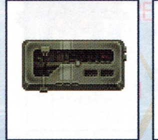
スクランブルステーション

61,970 pts.

ビーナスズフライトラップ

446,400 pts.

キャパシターユニット

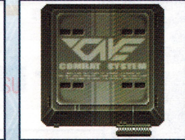
630 pts.

データセンター

350 pts.

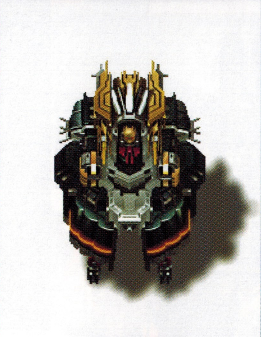
次元ソナー

2,170 pts.

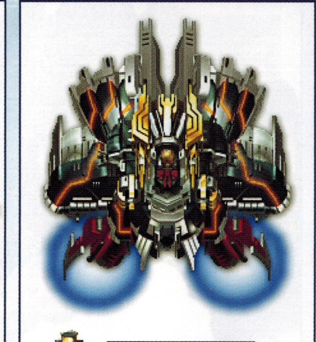
リアクター

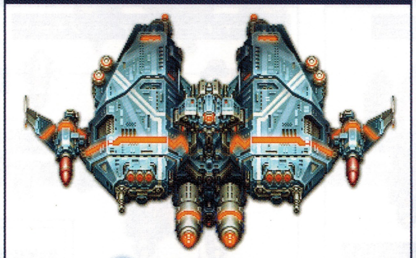
980 pts.

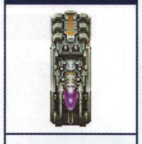
コントロールパネル

5,800 pts.

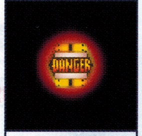
【表ルートMAP】


【中ボス(表ルート)①】ぱふぇ☆シャドウG(グレート)

バウムボム
900,000 pts.

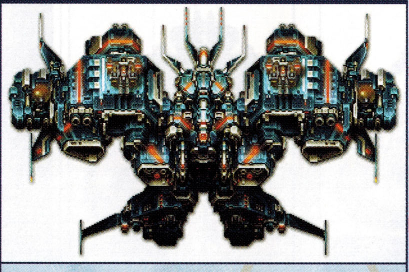
【中ボス(表ルート)②】ぱふぇ☆シャドウA(エース)

お手伝いさん迫る
1,000,000 pts.

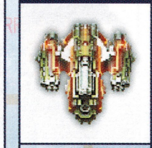
【中ボス(裏ルート)①】ランコウ

ランコウシード
2,000,000 pts.

五連レーザー砲

10,000 pts.

ジクウコウ


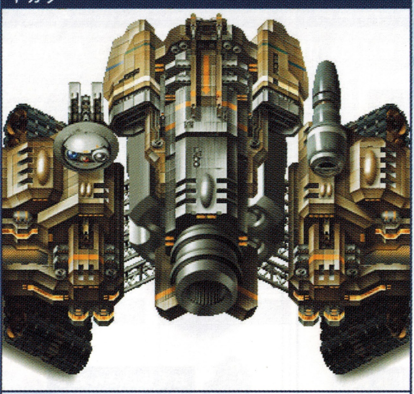
30 pts.※

【中ボス(裏ルート)②】リュウコウ

2,000,000 pts.

エイコーン

1,000 pts.※

※ジクウコウ・エイコーン・中ボスはコンボ点の計算が行われない。

ドガク

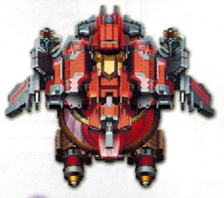


1,000,000 pts.※

【ボス】エレメント・ドーター　シューティ　shooty

第一形態

シクラメン



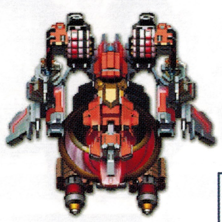


シクラシード

500,000 pts.

第二形態

シューティ：シューティングモード



チューバー

バウムボム



600,000 pts.

第三形態



シューティ：アタックモード

5,000,000 pts.

【裏ルートMAP】



※ドガク・ボスはコンボ点の計算が行われない。

STAGE EXTRA

※2周目限定の最終ステージ。

-「過去からやりなおす…。その手があったか。」-
エクスィが時間移動したことを知った大佐は極秘計画の為にエクスィ討伐隊とは別の部隊(ラスボス含む)を先行して送り込むが、ジャンプゲートの誤差により討伐隊到着より後(2周目)に到着してしまう。
首領蜂隊の反逆がなければ、この部隊を使い次の段階の歴史改竄(こちらが本物の改竄)を行う予定だった。

- 歴史を書き換える -
結果的にエクスイが反乱したことが機械兵団誕生の布石になった為、歴史の改竄はならなかった。また、首領蜂隊の反逆の為、大佐が画策した真意の歴史改竄も頓挫した。

【FINAL BOSS】獄滅極戮至高兵器　ゴールデン・ディザスター　Golden Disaster



6,000,000 pts.

【TRUE FINAL BOSS】]-[|/34<#!（ヒバチ）

※裏2周のみ出現する。

第一形態



1,000,000 pts.

第二形態



10,000,000 pts.

大佐の表向きの目的は、過去の世界に未来の兵器テクノロジーを不可抗力的に伝播させ兵器の進化速度を上げることにあった。
過去の人類は自らの存亡すら左右する究極兵器「核」を持て余し、結果、大規模な戦争が生起せず効率的な人口抑制ができなくなっていた。
未来の兵器は核ほど強力ではないが生態系を汚染することなく大規模破壊を可能とする為、紛争状態においても使用され易く、報復の連鎖による「穏やかな長期戦争状態」を維持し易くなる。

増加し続ける人口と人類による環境破壊を報復戦争という誰も疑わない形をもって抑制すること、その為に、常に紛争の火種をばら撒き続け時に人類の「敵」をも演じる戦争運営組織の実働部隊。

これが「首領蜂」の正体である。

▶▶COMMENTS



怒首領蜂大復活 オフィシャルDVD

担当プレイヤーあとがき＆映像解説

【ハイスコアへの基本方針】 text：Clover-TAC

① 最初から最後までコンボを繋ぐ

基本にして究極ですが、２周目は全繋ぎするだけでも至難の技です。必然的に道中の被弾は厳禁となります(無条件でコンボ切れ)。

② ハイパーカウンターを使い、HIT数を上げる

特にステージの前半〜中盤ではハイパーカウンター(※以下ハイパー)を積極的に使っていき、できるだけ早くHIT数を上げてスコア倍率を高めます。
ハイパー中は**敵をなるべく破壊しないようにして敵弾を多く撃たせ**たり、**複数のレーザーに同時干渉して素早くHIT数を上げる**など、場面に合わせて効率よくHIT数を上昇させます。

③ ノーハイパーで敵に倍率をかける

「ノーハイパーかつハイパーゲージMAX」で敵を破壊すると、その敵を「倍率値の回数分」破壊したことになります(システムの解説参照)。その点を踏まえたうえで、特に重要となるのは以下の2点。

■<特にステージの前半で>
各ステージに数体ずつ配置されている**「極端に得点の高い敵」に高倍率をかけること。**コンボの累計得点を引き上げておくことで、トータルで得られるスコアが跳ね上がります。

■<特にステージの後半で>
ザコラッシュのような「大量の敵」に高倍率をかけること。いくらコンボの累計得点を高めても、スコア化させなければ意味がありません。

④ ハイパーゲージをためる

普通にゲームをプレイしていればある程度は勝手にたまりますが、**意図的に素早くハイパーゲージをためる**ことによって、ハイパーの使用回数を増やしてHIT数を稼いだり、より多くの敵に倍率をかけることができます。具体的な手段としては

- ・レーザー時にオーラを敵にあてる(オーラ撃ち)※
- ・蜂アイテムの緑回収
- ・パワースタイル[BOOST]でのハイパー・弾消し

があります。
ハイパーゲージさえためられれば上記②・③も効率よく行えるので、稼ぎの要となる方針といえます。

※マニアックなテクニックとして、「隠れている状態の蜂にオーラをあてる」ことでもゲージをためることが可能です。

【ボムスタイルの特徴・方針】

ハイパー発動後、空になったハイパーゲージをオーラ撃ちで如何に素早く回復させせられるかがポイントとなります。オーラ撃ちは複数の敵に同時にあてるほど早くゲージをためることができますが、ザコヘリやザコ戦車のような大量に出現する敵はオーラがかすっただけで壊れてしまい、効率よくゲージをためることができません。そこで**「敵機の出現時（画面上ギリギリにいる間）は無敵」**ということを利用し、画面の一番上・敵の出現位置に張り付いてオーラ撃ちすれば効率よくゲージがためられます。ただし画面上に張り付くのは非常に危険なので、

1. ハイパー発動時（終了時）の無敵時間中に
2. 敵が大量に出現するタイミングに合わせて
3. ギリギリまで画面の一番上に張り付く

という手段がゲージ回復に非常に有効となります。

【パワースタイルの特徴・方針】

ハイパー中のBOOST弾消しでハイパーゲージが回復できるので、良くも悪くも他の2タイプと比較して柔軟かつ無茶なパターンが可能となっています（ボス戦のループ稼ぎ含む）。
BOOST時の弾消し性能が非常に強力なので道中は強いですが、ボムを持たないので、2周目ボス戦・特にラスボス戦はパターンが確立されていないとあっという間に残機がなくなります。単純にオールクリアが非常に難しいショットスタイルです。

【ストロングスタイルの特徴・方針】

基本的な方針はボムスタイルと同じですが、一回のハイパーで稼げるHIT数がボムスタイルよりも多いため※、ハイパーを使う回数は少なくなります。結果的にノーハイパーの区間が多く長くなるため、火力を活かして安定したノーハイパーパターンをしっかりと組むことが重要な機体といえます。

※火力の差もさることながら、ゲームランクの影響からか（？）、ボムスタイルは1周目に限りハイパー中にフラフィやギガクの撃ってくる敵弾が他のスタイルよりも少なくなっています（＝HIT数が稼ぎにくい）。



【DISC-1】 TYPE-A BOMB STYLE

player & text：Clover - TAC

タイプA・ボムスタイルを担当させて頂きましたClover-TACと申します。CAVEさんのオフィシャルDVDに参加させて頂くのもこれで4回目となりますが、今回は「自他ともに認める圧倒的最弱キャラ」での収録となりました。

そもそもこの機体でプレイしていたのは、「今まで選択を極力避けてきた真正面ショットタイプの弱キャラに今回はあえて挑戦してみよう！多少苦労してもいいから、プレイヤーとしての幅を広げてスキルアップ(？)を目指そう！」という思いからだったのですが、そんな余計なことを考えてしまったばっかりに、まさにご希望通りの尋常ならざる苦難の道を歩むことになったのでした…。

収録の方向性としては、まずはハイパーを使いまくっていいからとにかく全面のコンボを繋ぎ、そこからスコアを伸ばせそうなところを修正(ノーハイパー化)していこうという方針でいきました。
…が、1周目からして満遍なく難しいので、初めのうちは裏2周に行くこともおぼつかない状況でした。1周目が安定しないことには2周目の練習すらできないので、正直かなり焦りました。
寝食を削ってひたすら筐体に向かっても、1ヶ月間ほど一回も1周目すら繋がらなかった時期があり、その時はさすがに本気で凹みました(笑)。今回は自分に向いてないからドロップアウトしよう…ということも真剣に考えましたが、「ここで折れたら負けだ！」とも同時に考え、半ば意地になって継続し、ヘリ1機・戦車1台を意識して本当に少しづつ少しづつパターンを安定させていきました。後半面になると練習したい箇所まで辿り着くだけでも相当な時間がかかるので(2-5なら最低40分)、後半面までパターンがある程度仕上がるまでには相当な時間を要しました。
今回、純粋に映像収録として臨んだ時間(≠稼動当初からのプレイ時間)はおそらく400時間を超えています(汗)。最終的に2-1および2-2以外全面繋がった映像は3回だけ収録でき、6000億→6400億→本編の6800億という足跡だったと思います。ほんと無事に撮れてよかったです(泣)。

■収録内容について
2-2で被弾オートボムしてしまいましたが、それ以外は現状のパターンを完遂したので、自分としては120%の力を出し切ったと言っていい内容になっています。本っっっっっ当に長い道のりだったので、2-5最後のザコラッシュを抜けた瞬間、達成感か安堵感か武者震いかよく分からないトリハダがおさまりませんでした(危)。

今回の収録スコアは数字こそ他の機体と比べて低いものの、十数年ぶりと言っていいぐらい自分にとって価値のあるスコアが出せたと思っています。数値の大小だけではない、勝ち負けでもない、純粋なスコアの価値とはどういうものなのかということを、改めて骨身に染みて感じずにはいられませんでした。同時に、そんなプレイの結果を映像という形で残す機会を与えてくださったことをとてもありがたく思います。
最後になりますが、本映像を見てくださった方々、プレイヤー諸氏、えび店長、1UPスタッフ、CAVEの今井さん、全収録関係者の皆様に心から感謝致します。ありがとうございました＆お疲れ様でした！今回はもうほんと〜〜に疲れました！(笑)

■収録の難所
「ハイパー→ギリギリまでオーラ撃ち」箇所全般、1-2ボスのとどめ、1-3前半、1-4前半、1-5全般、2-1序盤、2-2全般、2-3全般、2-4全般、2-5全般…よーするに1面以外全部ですね(笑)。

【2-5下りビットノーハイパー】



強いて難所を挙げるならこの場面でしょうか。収録中のパターン変更で最後に手をつけたポイントということもあり、まさに「最後の難関」でした。突破だけでもキツイのに、ショット幅が狭いせいでコンボが切れることまであるという超絶極悪地帯です。

その他の各ステージ解説およびテクニックなどは、映像字幕をご覧下さい。

■字幕について
今回のDVDには映像だけでなく2種類の解説字幕がついています。各プレイヤーから寄せてもらった解説文をもとに、僭越ながら自分が取りまとめて入力させて頂きました。
映像と平行してストレス無く見れるようなタイミングや、浅すぎず深すぎずの内容になるよう気を使って配置したつもりです。解説としての意味合いはもちろんのこと、なんとなくプレイしているような場面でも意外と色々考えてるんだな〜ということが伝わってくれれば嬉しいです。
収録プレイヤー陣からの「大復活というゲームをより知って欲しい」、「シューティングゲームをより多くの人に楽しんで欲しい」という想いも込められていますので、本編映像と合わせてこちらも是非楽しんで頂ければと思います。

※映像収録にあたって、ケイブ側から担当プレイヤーに対してゲーム内情報・特殊基板などの提供は一切行われておりません。そのため、コメントおよび映像字幕には正式名称ではなく通称のものなどが含まれています。予めご了承ください。（編集注）

【DISC-1】
TYPE-A POWER STYLE



player & text：ダメシューターK.K

A(赤)タイプPowerスタイル(以下A-P)を担当致しましたダメシューターK.Kと申します。
本DVDを購入して頂きありがとうございました。

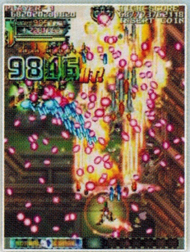
本ゲームはCAVEさんの有名タイトル「首領蜂」シリーズの最新作として、シリーズの特性である「弾避け」の面白さに加え、「弾消し」の新要素を加えた内容になっており、「避け」の楽しさと「消し」の爽快感を加えた新しい魅力があるゲームになっています。
当初発売されたバージョンでは少々遊びにくい部分もありましたが、今回収録対象となったバージョン(Ver1.5)では改良が加えられ、初心者から上級者まで楽しめるようなバランスとなっています。もしまだプレイされていない方は是非一度プレイされることをお勧めします。

ただし、稼ぎとなると非常にシビアなゲームとなっています。プレイ時間が1時間を越えるゲームでありながら少しのミスで点数が大幅に落ちてしまう、という性質を持っておりDVDプレイヤーを大いに苦しめました。
特に私のA-Pでは稼ぎを大きく妥協してしまったため、同じショットスタイルのC(青)タイプPowerスタイルと大きな差が開いてしまいました。これは私の実力&精神力不足です。申し訳ありません。

最後に、アドバイス・叱咤・激励等々をくれたユセミさん、ISOさん、TACさん、chronoさん。本DVDに参加させて頂いた1UPさん、CAVEさん。収録にあたってありとあらゆるご協力&ご迷惑をおかけしたグッディ21さん、えびせんさん。(特に精神的に)支えて頂いた友人各位に感謝いたします。

■使用機体について
元々「速い&強力(今回はブーストショット)&少々ランダム要素(今回はオプション)&癖あり」な機体が好きなので気に入っています。また「強キャラ」と呼ばれる機体を使う事が多かったので、「弱い」キャラを使ってみたいという希望もありました。
ただ、一般的に「激弱」みたいに言われますが、実際は「全キャラ中最強」な要素も多いため「癖はあるが強い」と思っています。ただ、強さ(弾消し等々)が稼ぎやクリアに直結しにくく、すぐに成果が現れにくい上に、弱点を突かれた時に非情な弱さを見せるので評価が低いのかな、と思っています。

■特に難所だった地点
【2－5中ボス①後のラッシュ】



A-Pにおける最難関。大きく避ければテントウの弾の餌食か反対側から出た中型機ェアロウを壊しきれずに終了。かといって小さく避けすぎても、テントウのバラけた弾やェアロウの幅広な青針弾の餌食になります。本編以上の効率で2-5に入った事は8回ありましたが、4回がここで終了しています。ここさえパターンが出来ていればボス粘り稼ぎに手を出したのですが…。

【2－5ボス・第1形態】
本編では発生していませんが、多くの場合ジクウコウが発生するので気合で押し返します。先ほどの「本編以上の効率」なプレイで、さらに2回がここで終了しています(この後も100億程度入るので、ミスは致命的)。

【ラスボス・ヒバチ】
・第1形態は中途半端なタイミングでミスすると、「絶対に避けられない攻撃」までに撃破できなくなるため自動的に2ミス以上が確定します。弾幕が厳しい1番目の攻撃で潰しを入れて、安定重視にしたほうが安全です(ボムが打てるスタイルの場合は潰しの代わりにボムでOK)。なお、中途半端なタイミングで死んだ場合の惨状をおまけでいれてもらったので是非見ていただければと思います。
ヒバチ発狂は大まかに2つの方法があります。
①普通に避ける。ハイパー使用時はハイパーレーザーで攻撃する。
②ハイパーを使わずに5回ミスしてハイパーランクを1まで下げ、ハイパーで弾消ししつつダメージを与える。
初ALLの時は②の方法を使用していましたが、5ミスする前に倒せることがあったり、逆にダメージ効率が悪い場合はハイパー弾消しで倒しきれない可能性があるなどリスクもリターンも微妙だったので最終的に①の方法で行っています。①の方法だと第1形態が通常のダメージ効率ならば、ほぼ4ミス以内で倒せるためクリアボーナスで得をします。(ただし、本編では第1形態のダメージ効率が悪かったため5ミスしています…)。

【DISC-2】
TYPE-B STRONG STYLE



player & text：GFA2-ISO

Bタイプのストロングスタイル(以下B-S)を担当させて頂きましたGFA2-ISOと申します。
今回収録のお話を頂いた時点では、ストロングスタイル解禁からそこまで期間が経っておらず、パターンも煮詰まっていなかったので、どこまでいけるか不安で一杯でした。B-Sを選んだ経緯としては、
①オプションの角度を変えられる
②それまでパワースタイルをやっていた時に、スコア更新確定でのゲームオーバーが多発し、悔しい思いをいっぱいしたため
③緑色が好き(笑)
要約すると(?)、テクニカルで一番クリアが近いという理由で決定しました。

機体の特徴としましては、ショットの角度も非常に広く、レーザーも強い、ハイパー中も非常に使いやすいとまさに最強機体と言っても過言ではありません。ただし、その強さが故に逆にスコアが稼ぎにくい場面というのも出てきてしまいます。

収録中の苦労としては、ハイパーポイントと終了時の無敵時間を利用したオーラ撃ち等、HIT数伸ばしとゲージの確保に非常に苦労しました。

裏2周の条件も厳しく、1周目の練習をすると裏2周に行けない、というのことがほとんどだったので全体のパターン完成はかなりの時間を要しました。
また、コンボというシステム上、コンボ切れや被弾したら終了というのもとても厳しかったです。
しかし、終わってみれば全面全繋ぎと、そこそこ納得のいく内容が収録出来たので一安心してます。

プレイ方針として、スコアと見栄えを両方意識した内容を目指しました。具体的には「全面全繋ぎしつつ、ボス粘りは極力しない、ボスで(スコアに影響はさほど無くとも)被弾は出来るだけ避ける」といった感じです。

最後に、今回DVD製作関係者の方々、お買い上げ下さった皆様に御礼申し上げます。ありがとうございました。

■映像要所捕捉
【1-4】
持ち越しハイパーで不運&ピンクで失敗したためHIT数が足りず、100億ほど落ちました。フォローパターンとして、ハイパーを一回多く使うパターンを使用しています。

【1-5】



最も苦戦したと言っても過言ではないガトリングレーザー456区間のノーハイパー。ニペンシーズの針弾を完全にパターン化出来ず、収録終盤でも突破率75%程でした。ノーハイパーで抜けると、コンボ素点が上がることに加えてランクも抑えられるので、ステージ後半のスコアアップにも繋がります。
中ボス①もノーハイパーした方が若干スコアは高くなりますが、僅かながらコンボが切れる可能性があったのでので見送りました。

【2-3】
道中終了～ボス出現の間は「ハイパーのタイマー経過が無い&ボム使ってもコンボ切れない」ことを利用し、「ボム(ランク下げ)→ハイパー→蜂回収(ゲージ回復)」を素早くこなしています。ちなみにBとDの同時押しを使ってます。操作が忙しく、繋がっていると間違えることもあったので(苦笑)。

【2-5】
ドガクのノーハイパー突破は、成功率が50%程度だったので見送りました。その地点のスコアロスを抑えるためのレーザー砲台からのハイパーパターンはお気に入りです。

【ラスボス・ヒバチ】
スコア更新確定だとしても、映像収録という点で怖いのは、開幕被弾すると3ボム確定で、しかも攻撃が長引き余計なボムを使用してしまう点。これだけはどうしても避けたかったため、初クリアがかかっている位緊張しました。発狂までマキシマム持っていきつつ、発狂も3ボムだったので自分としては合格点です。



【DISC-2】
TYPE-A STRONOG STYLE
〈表2周〉 player & text : chrono



タイプA・ストロングスタイル表2周を担当したchronoと申します。
本DVDをお手にとって頂きありがとうございます。1周目のパターンはBタイプストロングスタイルとほぼ同じため、2周目のみの映像となっていますが、楽しんで頂ければ幸いです。

Aタイプストロングスタイル(以下赤スト)は、移動速度が速く、正面の攻撃力がトップクラスの自機です。ハイパー中は正面ならランク5でもほとんどの弾を消せるため、上手く利用すれば稼げる機体となります。ただあまりの強さ故に2周目では、普通なら撃ち返しがこない場面でも、赤ストに限り撃ち返し弾が多量に発生し、難易度が跳ね上がることがあるので要注意です(映像でも、自機の目前で撃ち返し弾が発生する場面がいくつかあります)。
赤ストを使っている主な理由としては
・赤色が好き&形状がシャープでかっこいい
・威力が強い自機が最近のマイブーム
・ショットが正面しか撃てない点を、スピードと高威力で補うという攻略が楽しい
あたりが大きいですね。

映像の出来についてですが、スコアに関しては自己採点で100点満点中95点です。目標だった7500億も超え、自分の中ではかなり決まった方だと思っています。
2-4ボス第2形態で早々に被弾してしまいましたが、それ以外に目立った落ちはありません。強いて挙げるなら、2-2開幕の大型機1を3倍で取れなかったのと、2-3のリング弾砲台1つに倍率をかけそこねたことですが、落ちは微々たるもので、誤差の範囲内です。



見映えに関しても合格点で、特に2-2開幕大回転と2-5中ボス1後の雑魚ラッシュは見応えがあるのではないかと。ただ、2-5中盤から先、緊張しすぎて安定感のない動きになってしまったのが唯一の心残りです。表2周目といえども、きちんとパターンにしないとアドリブが入り危険ということを、如実に語っているとも言えます。

収録中は終始プレッシャーが付き纏い、正直しんどかったです。特に、2-4まで繋がっていたのに、2-5の中ボス1や中ボス2のハイパー中の撃ち返しに被弾したときは心が折れそうでした(しかもそれが1～2回では済まない回数ありました)。
それ故に、無事に繋がったプレイを映像に残すことができて一安心です。自分にできる全てを尽くしたつもりなので、この映像を見る全ての方に、何かしらの力となれれば…と願っています。

最後に、収録でお世話になったGame in えびせんの方々、共に研究し、共により良いプレイングを目指した他のDVDプレイヤーの方々、自分がこれまで出会ってきたシューター・スコアラーの方々に、最高級の感謝を。

■映像要点捕捉
【1周目】
ISO氏のプレイと内容はほとんど同じです。収録に入らないことを逆手にとって、ボス戦で粘りまくってスコアを底上げしてあります。
【2-1】
ボス戦は、持ち越しハイパー前のダメージを微調整できるパターンにしました。こんなパターンもあるのか、と参考にして頂ければ。
【2-2】
2-3にランク5ハイパーを持ち越すため、開幕から高ランクです。大型機1の倍率掛けを目指しますが画面下で立ち回ると危険なので大回転しています。回る前に右端の雑魚戦車を撃っておくのがポイントで、残してしまうと回転時に間近で撃たれてミスします。
【2-5ボス～】
映像のように所持ボム数がMAXのときは、ボムキャリアの破壊タイミングを工夫してボムアイテムをうまく泳がせるようにし、2-5ボス第1形態で1ボム撃てる様にします。
大佐蜂は、とにかくオーラ撃ちが重要です。ナパームが来る前に終わらせます。映像ではビビってダメージ効率が相当悪いですが、ナパーム前の針弾が撃たれる前に落とすことも可能です。
表2周は比較的楽にマキシマムボーナスを得られるので、積極的に狙っていきます(ALL時に50億加点。映像の合計クリアボーナスは108億)。



【DISC-3】
TYPE-C POWER STYLE
player & text : ユセミSWY



タイプC・パワースタイルを担当させて頂きましたユセミSWYと申します。
今回、収録のお話を頂いた当初は8500億前後を目標に取り組んでいました。その目標は比較的早いうちに達成でき、まずはほっとしたのですが、色々と細かい部分を修正していくうちに8700億、8900億、9000億と得点が伸びていきました。
この頃、ボス稼ぎは時間がかかり映像の見栄え的にどうかな～と思っていたので、極力(1-5ボス以外)取り入れないようにしていたのですが、全てのボスで限界まで頑張ればもしかして1兆いくのではないか？と思い、非常に迷ったのですが、製作の方とも相談して思い切って導入してしまいました。
1-3ボス、1-4ボス、2-4ボス、2-5ボス稼ぎを新たに導入し、スコアは順調に上がっていきましたがそこからが大変でした(汗)。



特に2-5ボス最終形態の稼ぎについては当初、ボスの体力が持たず自爆まで持たせることができないと思っていましたが、色々試行錯誤していたら最終的にスコアを稼ぎつつ自爆まで粘ることができるようになり、これは大変だぁ！と思ってました(笑)。

1周目を時間掛けて稼ぎ、その後さらに2周目の稼ぎも成功させるというのは思った以上にとても大変でした(汗)。プレイ時間がとにかく長いので、2-4ボス稼ぎが終わって2-5に突入するころにはプレイヤー自身の体力が非常に消耗させられており、その状態で2-5を成功させるのにはすごく骨を折られました。実際、収録終盤は2-5ボスからが勝負という感じでした(笑)。

初めて1兆越えを達成したときはすごく嬉しくて、プレイが終わった後しばらく脱力状態でした(笑)。
その後もできるだけスコアを伸ばしたいと思い、現時点で自分が出せるベストにほぼ近いスコア、1兆400億台まで伸ばすことができました。

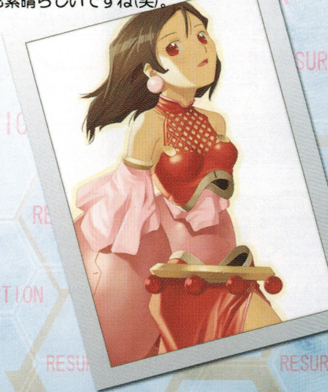
収録内容としましては、現時点で自分が出来るプレイで特に目立ったミスがなく、非常に良い内容の映像が収められたのではないかと思っております。そんな本映像をご閲覧頂き、少しでも満足して頂けたら幸いです。ただ、ボス稼ぎはループ数が多く非常に時間がかかるので、状況により早送りや次のチャプターへ飛ぶなどして頂ければと思います(笑)。

最後に、本映像を見てくださった方々、収録関係者の方々、chrono氏、K.K氏、TAC氏、ISO氏、ごんた氏、TAROU氏に心よりお礼申し上げます。
本当にありがとうございました。

■収録の難所BEST3
① 2-5ボス最終形態ループ稼ぎ
② 2-5ビット地帯下スクロール箇所の
ノーハイパー
③ 1-5のガトリングレーザー倍率掛け地点

■Cタイプ パワースタイルの特徴
・BOOSTレーザーで撃ちこむよりも、BOOSTショットが全弾当たるように敵に密着して撃ち込んだほうがダメージ効率が高い場面が多い。
・敵破壊時に得られるコンボゲージの増加量がA、Bタイプに比べて少ない(コンボが切れやすい)。
・NORMALからBOOSTに切替える際、レーザーを発射できるようになるまでの時間がA、Bタイプよりも長い。よって、切替えるタイミングが悪いと敵のレーザーを押し返すことができずに撃ち抜かれてしまうことがある。
・Cタイプの欠点である移動スピードの遅さは、NORMAL時の高速移動をうまく利用することでカバーできる。
・弾の密度が高く隙間が狭い場面では、BOOST時の移動速度の遅さで弾避けがしやすい。
ハイパー時、NORMALでの敵弾撃ち込み効率がA、Bタイプよりも高く、得られるHIT数が多い。

等、総合的に見て、欠点もありますがそれを差し引いて十分おつりがくるほど優秀な性能をもった機体です。BOOSTショット撃ち込み攻撃力の高さも魅力で、敵を次々と破壊していけるあの壮快感が何とも素晴らしいですね(笑)。



【DISC-3】EXTRA CONTENTS

2-2中ボス 20000HIT OVER
Player：ユセミSWY

2-2の中ボスは大抵の場合レーザービット弾を2射撃って逃走しますが、極々稀に3射目まで撃たれることがあります。2周目はひとつのレーザービット弾から8本のレーザーが撃たれているため、1射増えると通常では考えられない程のHIT数が入ります。3射撃たせる法則は中ボスを右側に誘導する、処理落ちを多くかける、念力…など諸説ありますが、最終的にはよく分かりませんでした(汗)。
2射でも最高倍率の10000HITには届くのでそこまで点数に影響は出ませんが、HIT数が劇的に回ることにより累計コンボ点は10万点ほど高くなるので、得であることは間違いありません(危険度もUPしますが…)。

裏2周　MAXIMUMクリア
Player：GFA2-ISO

裏2周をMAXIMUM状態でクリアすると、クリアボーナスとして100億点加算されます。第二形態の開幕を極限までオーラ撃ちしてハイパーゲージを稼ぎ、そのうえでさらにゲージがMAXになるまで耐えられるか(次のハイパーが撃てるか)が勝負所です。100億点は取れればかなり大きいですが、成功確率はかなり低いです。

ヒバチ パターン崩れ→超避け炸裂
Player：ダメシューターK.K

パワースタイルでは、どんなに残機があってもラスボス戦のパターンが崩れてしまうと大抵大惨事となり、クリアは怪しくなります。この映像は当時の自己ベストがかかった状況でしたが、そんな大事な場面でやらかしてしまった第一形態の惨状と、何かが乗り移ったとしか思えない(笑)起死回生の第二形態をお楽しみください。



映像字幕について

このDVDには、全ての各本編映像につき2種類の解説字幕が搭載されています。
お好みに合わせて選択してください(OFFにすることも可能です)。
※EXTRA CONTENTSには字幕はありません。



画面右側に、本編映像のスコア倍率・およびハイパーランクなどの各種ステータスを表示します。



画面中央に、本編映像の詳細解説を表示します。

怒首領蜂 大復活 Official DVD

著作・販売	株式会社CAVE
企画・製作	株式会社1UP
Producer	Yasushi Imai (CAVE)
Director	Takumi Yamamoto (1UP)
Player	Clover-TAC [TYPE-A BOMB Style] ダメシューターK.K [TYPE-A POWER Style] GFA2-ISO [TYPE-B STRONG Style] chrono [TYPE-A STRONG Style] ユセミSWY [TYPE-C POWER Style]
Illustrator	ogata kouji Junya Inoue [TAISA Illustration]
Assistant Director	Yuuki Komatsu (1UP) ZUHO
Authoring Engineer	Takumi Yamamoto (1UP)
Design & Editor<DVD>	Takumi Yamamoto (1UP)
Opening Movie	Takuro Sato (CAVE)
Caption Editor<DVD>	Clover-TAC and All DVD Players
Design & Editor<Jacket,Guide,Label>	Takumi Yamamoto (1UP)
Super Visor	Tsuneki Ikeda (CAVE) Takashi Ichimura (CAVE) Yuji Inoue (CAVE) Akira Wakabayashi (CAVE) Hiroyuki Tanaka (CAVE) Yasuhiko Saotome (1UP)
Special Thanks !	えび(Game in えびせん) Ken-ichi Matsumoto(グッデイ21) ベジータ㊎ KTL-NAL HDK-ぴかちう 近江からの使者 Yoshio Okada Kunihiko Saotome Toshiaki Tomizawa (CAVE) Kaori Itamura (CAVE)
Press & Printing	T.M.C. Enterprise Limited
Exective Producer	Kenichi Takano (CAVE)

■ 本書における落丁乱丁はお取替えいたします。
■ お電話でのお問い合わせや、ゲームの攻略・内容に関するお問い合わせには一切お答えできません。予めご了承ください。

問い合わせ先：dvd_info@cave.co.jp
対応時間：10時～18時　対応日：月～金曜日(土日祝日、年末年始を除く)

発行元：株式会社CAVE　http://www.cave.co.jp/